

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I Pendahuluan ini peneliti akan membahas mengenai hal-hal sebagai berikut: 1) Latar Belakang Masalah, 2) Identifikasi Masalah, 3) Cakupan Masalah, 4) Rumusan Masalah, 5) Tujuan Penelitian, 6) Manfaat Hasil Penelitian, dan 7) Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan dapat menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan yang di pelajarnya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep yang telah dipahami sebelumnya. Agar pembelajaran tematik bisa berhasil dan mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan diperlukan sebuah model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam ketiga ranah yaitu kognitif afektif dan motorik. Serta dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik dalam mengembangkan ketiga kemampuan tersebut.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau

perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dalam Triyanto (2010:1) Pendidikan yang lebih baik dapat membuat suatu bangsa menuju pada perubahan tatanan kehidupan yang lebih baik pula, sehingga diperlukan suatu proses pendidikan yang bermutu dengan sumber daya yang berkualitas.

Pendidikan umumnya dibagi menjadi beberapa tahap, seperti tahap prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi. Adanya tahapan pendidikan tersebut, maka dunia pendidikan tentu erat kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah. Namun dalam proses belajar mengajar tersebut masih banyak masalah yang dihadapi guru dan peserta didik antara lain adalah rendahnya hasil belajar peserta didik sehingga sulit dicapainya tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran di sekolah tingkat dasar dikembangkan secara tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengembangkan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal, Hal ini dijelaskan di dalam lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013. Melalui penerapan kurikulum 2013 khususnya pada sekolah dasar diharapkan bukan hanya membekali peserta didik pengetahuan saja, namun ketrampilan dalam penanaman nilai-nilai keberagaman budaya. Pengenalan budaya lokal sejak dini pada peserta didik sangat bermanfaat untuk menanamkan nilai cinta kearifan lokal di lingkungan peserta didik. Hal ini tentunya seiring dengan yang tercantum dalam tujuan

pendidikan yaitu salah satunya adalah mampu melestarikan kebudayaan serta mengembangkan kebudayaan daerah setempat. Mengasimilasikan nilai-nilai budaya lokal pada pembelajaran sebagai upaya untuk melestarikan serta menjaga keberadaan budaya agar tetap kukuh serta sebagai upaya penanaman rasa cinta budaya sendiri kepada generasi penerus bangsa.

Rendahnya hasil belajar peserta merupakan permasalahan yang harus segera diatasi. Upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif dengan iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang kondusif akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan bermakna. Suasana belajar yang kondusif dapat tercipta melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif serta penggunaan model pembelajaran dan media yang menarik dan selaras dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik. Selain menggunakan model pembelajaran dalam mengajar, seorang guru juga harus dapat memilih media yang baik untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru mengembangkan dan memperdalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dengan tepat dapat mempengaruhi aktivitas, minat dan motivasi belajar siswa yang tentunya akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Oleh sebab itu, telah banyak dibuat media pembelajaran yang bervariasi dari beberapa ahli, dengan tujuan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Variasi media pembelajaran yang cukup banyak digunakan adalah jenis media visual, meskipun tak sedikit pula yang menggunakan jenis media pembelajaran selain visual. Media pembelajaran jenis visual dapat berupa media visual yang berbasis permainan. Umumnya peserta didik menyukai belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa dalam pembelajaran. Game edukasi jumlahnya cukup sedikit, selain itu, jarang sekali dimanfaatkan oleh para pihak guru ataupun orang karena sering sekali menggunakan komputer sekolah ataupun komputer rumah untuk bermain games. Sekarang ini, telah banyak media berbasis permainan yang telah diterapkan oleh guru dalam pembelajarannya.

Permainan Edukatif merupakan sarana yang merangsang aktivitas siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman tentang sesuatu, baik menggunakan teknologi canggih maupun teknologi sederhana. Salah satu permainan edukatif atau *Education Games* adalah Permainan Teka-Teki Silang.

Permainan Teka-Teki Silang merupakan jenis permainan kecerdasan/*intelegency*. Oleh sebab itu, dengan menggunakan Permainan Teka-Teki Silang, maka siswa akan merasa lebih tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, selain itu siswa akan lebih memahami tentang materi yang telah diberikan, karena hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian

Berdasarkan hasil wawancara saat melakukan Kelompok Kerja Guru (KKG) dengan guru kelas di Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus, nilai test siswa turun 75% pada saat kurikulum kurtilas karena materi-materi di dalam Buku Guru buku kurtilas terbitan pemerintah tidak tersajikan dengan urut tiap materi tetapi materi-materi tersebut menyebar dimana-mana karena memang berbasis tema. Materi pelajaran yang penuh akan kata-kata sulit dan asing bagi siswa tentunya menjadi hambatan tersendiri bagi guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Maka perlu sebuah model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa agar tertantang dalam mempelajari kata-kata sulit yang baru didengar dan mampu mengakomodir siswa untuk tetap bersosialisai dan bekerja sama dalam tim atau kelompok.

Berdasarkan laporan hasil ulangan pembelajaran Kelas IV SD 1 Papringan dapat dilihat bahwa hanya 5 orang dari 14 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (65), dengan kata lain hanya 36% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, Guru telah melakukan pembelajaran kooperatif, salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperati Tipe TGT, Tahapan yang biasanya dilakukan oleh guru, yaitu membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan anggota masing masing kelompok terdiri dari beberapa ananak yang heterogen dari tingkat kecerdasan maupun jenis kelamin .Setelah menjelaskan materi, setiap kelompok diminta merangkum apa yang telah dipelajari lalu perwakilan dari tiap tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Lalu pada tahapan game dan turnamennya guru terbiasa menggunakan soal latihan yang ada di LKS yang berbentuk soal tes biasa yaitu tes uraian ataupun pilihan ganda.

Banyak sekali model pembelajaran kooperatif yang dapat dipakai guru dan memudahkan siswa untuk lebih membuat siswa tertarik dan aktif untuk belajar, Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT dapat melibatkan seluruh siswa untuk terjun dalam sebuah *game* dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok–kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Menurut Shoimin (2014:204-205) ada 5 komponen utama dalam TGT (*Teams Games Tournament*) adalah penyajian kelas, kelompok (*teams*), *Game*, turnamen dan *team recognize* (penghargaan kelompok).

Model pembelajaran TGT membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini (Shoimin, 2014:207). Permainan di dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada media kartu yang diberi angka. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran, misalnya media kartu *question card*. *Question card* atau kartu pertanyaan adalah sebuah kartu yang berisi soal-soal yang akan di ujikan pada siswa, dengan *question card* pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Namun karena keterbatasan waktu dan media yang ada kadang yang terjadi di lapangan guru hanya memberikan pertanyaan–pertanyaan biasa yang sudah ada di buku LKS atau mengambil dari buku referensi.

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan pada pembelajaran adalah TGT. Salah satu langkah pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah permainan. Permainan ini dapat membuat siswa tidak jenuh terhadap pelajaran (Arsyad, 2011; Asnawir dan Usman, 2002 Model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila disertai dengan media.

Berdasarkan wawancara dengan guru Kelas IV SD 1 Kaliwungu di Kecamatan Kaliwungu gugus Cut Nyak Din selama ini dalam pembelajaran di SD guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa bosan. Dengan media akan menumbuhkan interaksi yang lebih positif antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran akan efektif dan efisien. Beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam model pembelajaran TGT antara lain Permainan Teka-Teki Silang (TTS), Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas di SD 1 Banget. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, ditemukan masalah dalam pembelajaran, antara lain terdapat beberapa kelas yang siswa-siswanya kurang aktif saat pembelajaran, meskipun guru telah menggunakan pembelajaran kooperatif Tipe TGT bukan lagi menggunakan metode pengajaran ceramah dan metode konvensional lainnya. Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT yang digunakan sebenarnya cukup baik, namun sudah umum dan hanya menggunakan pertanyaan biasa sehingga membuat siswa merasa bosan dan cenderung kurang aktif. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang lain. Salah satunya dengan menggunakan media berbasis permainan Teka-Teki Silang. Media

berbasis permainan Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) memungkinkan adanya peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Desember 2018, terhadap beberapa guru kelas IV SD di Kabupaten Kudus yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menyatakan bahwa model pembelajaran yang biasa digunakan selama proses pembelajaran, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tapi sebagian besar masih menggunakan soal pertanyaan biasa di dalam komponen game dan tournament nya, Hal ini mengakibatkan siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan sebuah media yang bisa di kolaborasikan ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut agar siswa menjadi antusias dan tertantang dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang diterapkan di sekolah tidak menggunakan media yang menarik tapi hanya sebatas soal dan pertanyaan biasa. Pihak guru yang diwawancarai juga sangat setuju dengan penggunaan media teka-teki silang yang di kolaborasikan ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT di dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat mereka, media Teka-Teki Silang dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata atau istilah-istilah dalam pembelajaran yang cukup sulit untuk diingat oleh sebagian besar siswa.

Model pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan

mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2011:92). *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Menurut Nur & Wikandari (2000: 47) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Penggunaan model pembelajaran dengan memasukkan kearifan lokal daerah juga dapat memotivasi belajar peserta didik. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Dewi, dkk (2014) yang berjudul, "Model Tematik Bernuansa Kearifan Lokal berbantuan Media Animasi Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas III SD Negeri Gugus Kapten Kapa", Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran tematik bernuansa kearifan lokal berbantuan media animasi tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar tetapi juga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya peserta didik yang aktif

bertanya, aktif mencari jawaban, aktif berinteraksi dengan guru, peserta didik lainnya, ataupun sumber dan media belajar yang ada sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik serta mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Proses pembelajaran yang ideal adalah yang mendapatkan dukungan dari berbagai aspek pendidikan itulah pembelajaran yang ideal sesuai dengan kurikulum 2013. Disinilah guru yang berperan sangat penting dalam menentukan maju mundurnya suatu pendidikan. Guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peranan penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru yang ideal bukanlah guru yang hanya bisa mentransfer ilmu pengetahuan dari dalam dirinya kepada peserta didik melainkan sekaligus mampu menjadi pembimbing, fasilitator, motivator, pemimpin, organisator dan juga informator. Seperti yang ditegaskan Djamarah, (2010:36) bahwa, guru merupakan seorang pemimpin dan arsitektur guru memiliki kewenangan untuk membentuk watak peserta didik.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, permainan tidak berupa kuis melainkan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Pembelajaran model *Teams Games Tournament* akan memanfaatkan *game* atau permainan akademik yang dimainkan dalam suatu turnamen. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka.

Menurut Sarjana (dalam Istiqomah 2006), kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: 1) adanya turnamen akan membuat motivasi belajar siswa lebih tinggi karena model pembelajaran yang berupa permainan memang lebih menarik bagi siswa; 2) guru akan lebih mudah menguasai kelas secara menyeluruh karena guru sebagai fasilitator pada saat turnamen berlangsung; 3) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa, adanya turnamen dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas karena siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik; 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 5) TGT meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain, dengan adanya tim yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda memungkinkan siswa yang lebih pandai akan membantu siswa yang kurang pada saat memahami materi; 6) semua siswa berpartisipasi penuh pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran ini akan menarik antusias siswa karena memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan oleh karena itu model pembelajaran *Teams Games Tournament* cocok untuk siswa sekolah dasar yang lebih tertarik dengan pembelajaran yang divariasikan dengan permainan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat divariasikan dengan permainan karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* menekankan pada kerja kelompok untuk memahami materi dan adanya permainan yang berupa turnamen. Adanya turnamen akan menimbulkan persaingan yang akan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran

Menurut Rinaldi Munir (2005:20) Permainan teka-teki silang atau *crossword puzzle* adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak-kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk permainan biasanya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi. Permainan ini dapat disisipkan pada saat tahap turnamen. Permainan teka-teki silang dapat digunakan sebagai variasi dalam model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament karena dapat menumbuhkan rasa kebersamaan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu dapat meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain.

Selanjutnya untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna maka proses pembelajaran harus mengacu pada keterkaitan dengan lingkungan sekitar dan berkaitan langsung dengan pengalaman hidup sehari-hari. Seorang guru harus mampu mengembangkan dan mengimplementasikan sebuah model pembelajaran yang berkaitan dengan *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) di daerah tempat tinggalnya. Proses Pembelajaran yang dikaitkan dengan kearifan local bukan hanya menghasilkan pembelajaran yang bermakna tetapi juga meningkatkan rasa kecintaan terhadap Kearifan Lokal di daerah tempat tinggal peserta didik. Hal ini tentunya memiliki peran yang sangat penting bagi kelestarian Kearifan Lokal itu sendiri yang sekarang ini mulai terkikis oleh kebudayaan asing yang mau tidak mau telah mudah diakses oleh generasi muda saat ini karena kemudahan akses teknologi yang berkembang sangat luar biasa. Pengembangan model pembelajaran

dengan media yang menarik serta memiliki keterkaitan dengan kearifan local di kabupaten kudos diharapkan mampu mencegah agar kearifan local di kabupaten kudos tidak terkikis oleh kebudayaan Asing.

Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian awal yang telah dilakukan, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran diantaranya: 1. Guru belum melaksanakan pembelajaran dan merancang model pembelajaran yang ada pengintegrasian kearifan lokal di dalamnya sebagai sarana untuk pengenalan dan pelestarian budaya serta untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga pembelajaran di sekolah menjadi bermakna tidak hanya sekedar teoritis namun berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik dan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran bukan hanya sekedar hafalan semata. 2. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 3. Kurangnya pengenalan kearifan lokal kabupaten Kudus dalam pembelajaran, 4. Belum tersedianya Media yang menarik yang berwawasan Kearifan Lokal Kabupaten Kudus untuk peserta didik maupun untuk guru.

Hasil dari pengamatan dan studi pendahuluan tersebut dijadikan dasar untuk membuat analisi kebutuhan guru dan peserta didik. Analisi kebutuhan guru berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan yang telah dilakukan adalah guru perlu mengembangkan sebuah model pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan sebuah model kooperatif yang berbasis media kearifan Lokal untuk menjadikan pembelajaran menjadi bermakna sehingga peserta didik mampu memahami materi

pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang telah ditentukan. Peserta didik membutuhkan sebuah model pembelajaran kooperatif yang berbasis media menarik sekaligus memiliki wawasan lokal sehingga peserta didik mampu mengenal dan mempelajari kearifan lokal daerah sekitar tempat tinggal mereka melalui kegiatan pembelajaran. Selain peserta didik nantinya mampu melestarikan dan juga bahkan mengembangkan potensi kearifan lokal daerah tempat tinggal mereka.

Berdasarkan kenyataan maka perlu dikembangkan sebuah model pembelajaran yang mampu mengakomodir peserta didik mengenal kearifan lokal di sekitar lingkungan tempat tinggal sekaligus mampu mengembangkan motivasi dan kerjasama peserta didik dalam belajar terdapat media yang menarik yang memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran dengan media menarik sekaligus berwawasan kearifan lokal dinilai sangat penting sebagai bekal untuk peserta didik di era globalisasi dan modernisasi sekarang ini dimana kebudayaan asing yang masuk semakin pesat agar peserta didik juga mampu mengenal kearifan lokal di lingkungan sekitar tempat tinggal dengan demikian akan mampu menumbuhkan rasa kecintaan terhadap kearifan lokal. Sehingga kearifan lokal tidak tergerus oleh budaya asing. Oleh karena hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games and Tournament* (TGT) berbasis Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus. Model Pembelajaran yang akan dihasilkan

nanti, diharapkan dapat membantu guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pendidik harus menyiapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus
2. Kurangnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
3. Kurangnya pengenalan kearifan lokal Kabupaten Kudus dalam pembelajaran.
4. Belum tersedianya model pembelajaran tematik SD yang berbasis kearifan lokal kabupaten kudus sebagai sarana untuk mengenalkan kearifan lokal kabupaten kudus kepada peserta didik. .

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang ada pada latar belakang , dipilih satu cakupan masalah untuk dijadikan focus dalam penelitian ini. Cakupan masalah yang menjadi focus dalam penelitian ini dipaparkan agar penelitian ini lebih terarah. Selain itu untuk mempertimbangkan keterbatasan yang dimiliki peneliti baik dari segi waktu maupun biaya.

Adapun cakupan yang akan dikaji di dalam penelitian ini adalah berhubungan dengan pelaksanaan model pembelajaran di sekolah dasar yaitu guru belum merancang model pembelajaran yang berbasis permainan edukatif sekaligus berwawasan kearifan lokal (*Local Wisdom*) sehingga pembelajaran di sekolah yang cenderung teoritis menjadi pembelajaran yang bermakna sehingga peserta didik lebih mampu memahami materi pembelajaran. Cakupan Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dikembangkan berupa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana tingkat keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut untuk :

1. Mengetahui desain Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus?
2. Mengetahui tingkat keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus untuk peserta didik yang berbasis permainan. Serta sebagai umpan balik dalam rangka peningkatan mutu pendidikan secara umum di kalangan siswa SD. Dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus menjadi lebih bermakna bagi siswa dan sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa serta diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

2. Manfaat praktis

a. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi pendidik atau guru agar dapat dijadikan acuan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal ataupun membuat media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal agar tidak membosankan bagi peserta didiknya dan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu penelitian itu diharapkan dapat membantu mengembangkan kreatifitas guru dalam pembelajaran di kelas sehingga mampu mengembangkan model-model pembelajaran lain yang beranekaragam untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan memberikan semangat bagi peserta didik untuk belajar, menambah wawasan peserta didik serta memberikan pemahaman kepada peserta didik secara tidak langsung bahwa belajar tidak selamanya membosankan, karena media yang akan dihasilkan peneliti merupakan media yang berbasis permainan namun tetap melatih kecerdasan siswa. Selain itu peserta didik juga akan memperoleh pemahaman materi pelajaran dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari mampu mengenal kearifan lokal di kabupaten kudus sehingga memupuk rasa cinta tanah air dan cinta terhadap kearifan lokal daerah kiat sendiri serta memupuk rasa bangga terhadap kearifan lokal tersebut sehingga nantinya mampu melestarikan kearifan lokal kabupaten Kudus sehingga tidak tergerus oleh budaya asing.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian pengembangan yang sejenis serta sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan sumber informasi dalam bidang pendidikan dan pengembangan.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus ini akan menghasilkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk siswa mempelajari materi dalam tema Keunikan Daerah Tempat tinggalku . Spesifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus yang digunakan yaitu:

1. Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus berfungsi menyampaikan materi berbentuk Model pembelajatan yang menarik dan menantang berbasis permainan Edukatif *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus yang menantang kecerdasan siswa. Komponen Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus meliputi :

a. Sintaks

Sintak berisi langkah-langkah, fase-fase, atau urutan kegiatan pembelajaran. Jadi sintaks itu adalah deskripsi model dalam action. Setiap model mempunyai sintaks atau struktur model yang berbeda-beda.

b. Prinsip Reaksi (Principle of Reaction)

Prinsip reaksi yaitu reaksi guru atas aktivitas-aktivitas siswa. Dalam contoh model pertama mungkin guru memberi contoh cara menyusun konsep, dan siswa membandingkan konsep-konsep mereka. Tetapi dalam beberapa model mungkin guru terlibat langsung bersama siswa menyeleksi konsep-konsep itu serta membantu mereka dalam kegiatan-kegiatannya. Jadi prinsip reaksi itu akan membantu memilih reaksi-reaksi apa yang efektif dilakukan siswa.

c. Sistem sosial

Sistem sosial ini mencakup 3 pengertian utama yaitu, deskripsi macam-macam peranan guru dan siswa deskripsi hubungan hirarkis/otoritas guru dan siswa, deskripsi macam-macam kaidah untuk mendorong siswa. Sistem sosial sebagai unsur model agaknya kurang berstruktur dibandingkan dengan unsur sintaks.

d. Sistem Pendukung

Sistem pendukung ini sesungguhnya merupakan kondisi yang dibutuhkan oleh suatu model. Jadi, bukanlah model itu sendiri. Sistem pendukungnya bertolak dari pertanyaan-pertanyaan dukungan apa yang dibutuhkan oleh suatu model agar tercipta lingkungan khusus. Dalam hubungan ini, sistem pendukung itu berupa kemampuan/keterampilan dan

fasilitas-fasilitas teknis. Sistem pendukung diturunkan dari dua sumber yaitu kekhususan-kekhususan peranan guru dan tuntutan siswa.

2. Selanjutnya dilakukan pula pengembangan perangkat pembelajaran yang mendukung Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus pada kelas IV tema Daerah Tempat Tinggalku di SD. Adapun perangkat pembelajaran ini meliputi silabus pembelajaran, Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar (Materi Ajar), Media pembelajaran berupa Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal), Lembar kerja peserta didik berupa Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal), dan lembar evaluasi berupa Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus
3. Buku panduan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus yang akan disusun sebagai acuan bagi guru untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus secara sistematis. Pada buku panduan ini disusun meliputi 2 bahasan yaitu Bagian Buku Pertama adalah buku panduan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan

Lokal) Kabupaten Kudus dan buku Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus. Buku yang pertama adalah buku panduan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus yang memiliki susunan sebagai berikut:

a. Cover

Cover nantinya akan berisi sampul bagian depan dan Belakang .

Sampul bagian depan berisi judul buku dan nama penulis

b. Sampul dalam

c. Kata pengantar

d. Daftar isi

e. Rasional Pengembangan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus

f. Landasan Teori

g. Konsep Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus

h. Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus.

i. Perencanaan Pembelajaran

Sementara buku yang kedua adalah Buku “ Media Permainan Edukatif TTS *Lokal Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus” yang tersusun sebagai berikut:

a. Cover

Cover nantinya akan berisi sampul bagian depan dan Belakang .
Sampul bagian depan berisi judul buku dan nama penulis

b. Sampul dalam

c. Kata pengantar

d. Daftar isi

e. Petunjuk Penggunaan Media

f. Media Permainan Edukatif TTS *Lokal Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus pada Subtema 2 Keunikan daerah tempat tinggalku Pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 buku tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV semester Genap. Di dalam setiap Pembelajaran nantinya terdapat Media Permainan Edukatif TTS *Lokal Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus yang berupa lembar kerja Peserta didik, Lembar Tournament dan Lembar Evaluasi.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus ini dilakukan dengan asumsi bahwa berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten

Kudus akan lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan selain model ini menarik dan menantang siswa karena terdapat permainan dan pertandingan yang yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar Model berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus ini juga mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan lingkungan peserta didik maka diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi dan sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) juga memungkinkan siswa untuk bersaing secara sehat dan terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk semakin termotivasi dan lebih aktif dalam kegiatan belajar belajar di kelas tidak hanya monoton mendengarkan ceramah lalu menulis catatan tetapi mereka terlibat langsung di dalam sebuah permainan dan pertandingan. Peserta didik mencoba dan melakukan sendiri setiap permainan dan pertandingan sehingga kegiatan menjadi menyenangkan tidak membosankan bahkan mereka tertantang untuk melakukan yang terbaik karena terdapat penghargaan di akhir pembelajaran.

Model pembelajaran ini juga dikaitkan dengan kearifan lokal (*Local Wisdom*) Sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan yaitu sebagai sarana pewarisan budaya maka model pembelajaran ini memiliki peran sebagai upaya pewarisan budaya dan pengenalan kearifan lokal di daerah sekitar peserta didik.

Pengembangan model pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Borg and Gall. Berdasarkan metode penelitian pengembangan Borg and Gall terdapat 10 langkah penelitian dan pengembangan. Sementara untuk penerapan di setiap langkahnya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang tersedia maka penelitian dilakukan sampai pada langkah ke tujuh yang dibagi menjadi 4 tahap utama penelitian yaitu penelitian pendahuluan; perencanaan; validasi; revisi; evaluasi dan implementasi model

Pemilihan Tema dan subtema yang dikembangkan ditujukan untuk kelas IV semester 2 tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Sub tema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. Pemilihan tema dan sub tema ini dikarenakan tema dan subtema tersebut sangat sesuai dengan model yang dikembangkan, model yang dikembangkan adalah Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Game and Tournament* (TGT) berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang *Local Wisdom* (Kearifan Lokal) Kabupaten Kudus dan pada subtema 2 adalah tentang “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” sangat tepat dikaitkan dengan model tersebut.